

Evalue su Ajedrez

Por Gerald Abrahams.

Titulo en Ingles: Test Your Chess.

The Pan Book London and Sydney.

2° Edición. 1975.

Traducción al Español: MN Aldo Messori

DataMilenium E-Books.

Contenido

Prólogo

Prefacio

Los problemas y sus soluciones

- 1. ¿Cuan sutil eres?**
- 2. ¿Tienes ideas?**
- 3. ¿Cuan generoso eres?**
- 4. Final del ataque**
- 5. Hazlo concluir (a)**
- 6. Hazlo concluir (b)**
- 7. Dormitando en el Olimpo**
- 8. Una jugada de profundidad**
- 9. Varias jugadas de profundidad**
- 10. Uso de recursos**
- 11. Viviendo peligrosamente**
- 12. Tribulación en la adjudicación**
- 13. Ociosa curiosidad**
- 14. Defensa difícil**
- 15. Complejidad táctica**
- 16. Agresión inesperada**
- 17. Rompiendo y entrando**
- 18. Ladrón en la noche**
- 19. Diagnostico**
- 20. Reconstrucción**
- 21. Recuperación**
- 22. Prevención o cura**
- 23. Derrota el computador**
- 24. ¿Es la ingenuidad suficiente?**

25. ¿Tarde o muy temprano?
26. *Latet anguis in herba*
27. Planeando un desarrollo
28. ¿Mientras Roma arde?
29. ¿Obsequio Griego?
30. ¿Otro obsequio griego (¡o troyano!)?
31. ¿Que tienes que perder?
32. ¿Qué es la Igualdad?
33. Un lujo
34. ¿Sin problemas?
35. **Asesoría**
36. Técnica en el ataque
37. Enrocando muy temprano
38. Punto de orden (a)
39. Punto de orden (b)
40. Punto de orden (c)
41. Orden de avanzar
42. *Embarras de richesses*
43. Actividad repentina
44. Evitando automatización
45. ¿Chances ganadores?
46. Reyes sutiles
47. ¿Zugzwang?
48. Buena escogencia
49. Tentación
50. ¿Tiene suficiente?
51. Extraño repliegue
52. Oferta rechazada
53. Problema “Siempreverde”
54. Super Técnica
55. *Per ardua*

Prólogo

Una serie de tests no es en si un libro de texto, pero puede ser una buena practica para el jugador promedio que desée desarrollar su juicio posicional, su destreza combinativa y su conocimiento del final de juego. El jugador avanzado e incluso el maestro puede aprovechar las ventajas de un libro de tests, particularmente si los ejemplos no son muy conocidos.

Yo imagino que un fuerte jugador antes de participar en un torneo, puede sentir la necesidad de probar la corrección de sus juicios y su "forma" ajedrecista en ese momento. Ciertamente, el no podrá resolver todos los ejercicios de este libro, pero ¿cuánto tiempo necesita? Una rápida y exitosa ojeada de este libro le daría la confianza para jugar un buen torneo.

El autor de este libro ha seleccionado sus ejemplos muy cuidadosamente. , Y ha logrado reunir una gran variedad de ejemplos y preguntas. No siempre la cuestión es encontrar la mejor jugada en una posición, pero también replicar a otro tipo de cuestiones, como por ejemplo en “Derrote el computador”, o “Diagnostico”.

Le deseo al autor éxito con este libro; ciertamente se lo merece.

Max Euwe.

Ex Campeón Mundial.

Prefacio

Si el Ajedrez tiene méritos sociales, (hay gente que se los niega) uno de ellos debe ser el sentido de participación que embarga a los jugadores. Cada jugador se siente ligado al juego de los otros. No de la manera cruda como lo ponía un viejo amigo de Manchester, que decía: Solo hay dos jugadores usando este tablero: ¡juguemos una partida!, pero en el sentido sutil que, cuando un Campeón Mundial es retado por algún maestro, cada entusiasta del ajedrez desde una alcoba en Moscú hasta los salones de los suburbios de Londres, está tratando de jugar mejor: no siempre fallando. Y siempre hay algo para cada uno: tanto para el principiante quien puntualiza que el Campeón no jugó el peón de torre para que no le dieran mate de pasillo, como para el super-experto quien se pregunta: “¿Por qué el Gran Maestro no jugó h6, para darle un aire al rey?.

No puedo pensar en ninguna de las artes o ciencias, ni en los juegos de futbol y ni siquiera en las elecciones generales de los países de occidente donde pueda uno encontrar tanta igualdad de los fantásticamente desiguales. En ninguna parte la aceptación de lo demostrable se empareja con la reacción ante los demostradores. “Una vez me lo hayas mostrado, entonces puedo probar que es correcta, no necesito ninguna ayuda”.

Alertado sobre todo esto, el autor siente que el público del ajedrez esta siempre deseoso de probar su propia inteligencia- la cual es considerable. Y como los ajedrecistas son lo que son, es apropiado que ellos

prueben su fuerza, no, en avanzadas construcciones matemáticas, ni tampoco, pues nos respetamos, respondiendo si o no a preguntas elementales, ni “¿es esto verdadero o falso?”; pero sí justamente *-in mediis rebus-* justo en medio de las partidas de otra gente. Pues como decía un académico olvidado: “Si te colocas en el medio de las cosas, llegarás al menos al corazón del problema.”

Consecuentemente, aquellos que esperen un examen que comience con un ABC y que termine con un Omega, que es Griego para ellos, no tengo nada que ofrecerles. Lo que sí ofrezco al público del Ajedrez es una colección de estudios, con un atractivo que a todos los niveles de jugador les aportara alguna satisfacción, lograran algún resultado y serán capaces al estudiar (más tarde, espero) las respuestas, para medir su habilidad actual contra lo que son capaces de lograr, si logran concentrarse suficientemente.

El libro está diseñado para varios propósitos. Las posiciones son, yo creo, objetivamente interesantes: como dice la frase clásica, “entretenidas e instructivas”; instructivas especialmente para aquellos que realmente quieren probar sus habilidades. Ellas deben ser también útiles – y de una utilidad creciente- para entrenadores de Ajedrez, profesores, dirigentes de clubes y monitores, que quieren varios tests para probar provisionalmente, y buscando mejorías, clasificar sus atletas o estudiantes de Ajedrez.

Para ellos el método que yo he contemplado para usar el libro es el siguiente. Dé a todos la misma posición y evalúe las respuestas de todos a la misma pregunta. Esto

le dará a usted una visión de la visión del alumno. ¿Está él solo al nivel del razonamiento fácil – sentido común, para decirlo mejor- o puede ver procesos más complejos que exigen una más exacta concentración, mas allá del sentido común?. ¿Tiene él la capacidad de seguir una línea de pensamiento? ¿Puede ver una secuencia? ¿Tiene imaginación?

Algunos estudios los encontrarán comparativamente fáciles. Esto no es un accidente, fue diseñado así. Se pretende que el alumno no sea alertado con anterioridad que un estudio particular es muy difícil. Dejémoslo pensar que todos son muy difíciles, o que todos son muy fáciles. Algunos, debo decir, son muy difíciles, y calculados para evaluar la fuerza de juego entre alumnos verdaderamente prometedores. Pero, sean fáciles o difíciles, estoy confiado que algo aprenderán todos los jugadores de todos los estudios. Ellos deben ser también interesantes ejemplos de actividad intelectual.

El más interesante propósito de todos, es ofrecer este libro como una fuente de placer, esperando que los lectores tendrán la misma satisfacción que me dio a mi el trabajo de reunirlos.

Evaluación de la habilidad

No he sugerido ninguna escala de puntuación. Dejé a cada instructor, cada interesado, calibrar su propia escala basado en sus propósitos. Pero una declaración de los principios que guiaron al autor en su colección de estudios puede servir de asistencia.

En muchos casos habrá claras diferencias del nivel de habilidad manifestada en las respuestas. Estas

corresponderán al nivel de visión del jugador- viendo más, viendo menos.

La visión del ajedrecista no es lineal, El ver una larga línea de carácter simple es admitidamente, meritoria. A esto me refiero el trabajo mental a lo largo de muy elementales líneas. Uno contempla un ataque directo- algo que el indefinible jugador promedio ve sin dificultad- y a eso una defensa; y a esa defensa una respuesta, y a esa respuesta un replique, y así sigue continuamente como diría un abogado. Sin embargo este movimiento no será exactamente lineal, porque hay contraataques- casi dije contrarespuestas- y hasta en el nivel de respuestas “ordinarias”, rangos de variantes colaterales. Pero el movimiento es uno solo, a lo largo de una principal línea de juego.

Pero lo que hace el acto del Ajedrez difícil de describir es el hecho que la mente busca en más direcciones que la lineal. Ver otras variantes aparte de la principal claramente es, obviamente parte de la operación. Percibir variantes en el orden de jugadas, discriminar entre variantes que parecen similares y no lo son; estos actos apelan a la sutileza y la claridad, o, mas certeramente, a la creciente claridad con la cual la sutileza mental las percibe.

Distinguible, más no separable de la visión ajedrecista es un tipo de imaginación: la habilidad, quiero decir, de esperar lo que el jugador ordinario no espera: ver las características de la dinámica geométrica del tablero (con piezas) las cuales, siendo señaladas, sorprenden a los menos sofisticados.

Idealmente, la mente imaginativa debe incluir claridad y la exacta discriminación llamada sutilidad. En realidad, algunos jugadores imaginativos fallan en la concentración. Usualmente rápidos e inteligentes, ellos juegan a la liebre y la tortuga o para usar una metáfora usa, Tal con Botvinnik. Por otra parte, muchos jugadores de gran claridad, con, claro, alguna sutileza e imaginación, son defectuosos pues ven pocos “inusuales”, “ingeniosos” y “originales” puntos que puedan asomarse. A un alto nivel estas son diferencias de nivel, y son compensadas. De esa manera los “estilos” son creados. Entre estudiantes las diferencias son percibidas más “grosso modo”. De ahí que el usuario de este libro pudiera ser compelido a distinguir entre el poseso de ver a distancia y el ver el ingenio, no necesariamente en la distancia. Hay buenas jugadas enfrente de uno que son obviadas por jugadores cuya perspectiva es muy larga. Aquí está un ejemplo no muy difícil. Después de las jugadas:

- 1. d4 b5**
- 2. e3 Ab7**
- 3. Cf3 a6**
- 4. c4 bxc4**
- 5. Axc4 e6**
- 6. Cc3 Cf6**

Un rival del autor jugó:

- 7. Db3 ...**

Esperando Db8, y fue sorprendido con:

- 7. ... Cc6**



**¿Qué tan profundo es esto?
Una jugada. (si 8. Dxb7, Ca5
gana la Dama.)**

**Jugadas de este tipo no son
inusuales, pero muchos
jugadores - no digo malos
jugadores - se inclinan a no
verlas.**

**En verdad hay más que el
valor epigramático en el
dictado de Capablanca:**

**“¿Cuán lejos debe ver un jugador de Ajedrez? Una
jugada.”**

**En el proceso de evaluar respuestas a preguntas, la
dificultad es que las jugadas de tipo “ingeniosas”, son
vistas o no, en una manera de “la pega o no”.**

**De manera que ejemplos envolviendo jugadas
sorpresivas recibirán respuestas que le dirán al
entrenador si el estudiante (o el mismo si es un auto test)
ha manifestado imaginación. Es difícil correlacionar esto
con juicios como “A vio más que B”. Esta es una de las
dificultades de juicio de los ajedrecistas.**

**Palabras como profundidad, poder mental, etc., no tienen
sentido, son indefinibles; y es más seguro asumir que el
jugador que muestra lo que el jugador ordinario
reconoce como profundidad, o poder, tiene algunas de las
cualidades del Ajedrez. Entonces no dejen que mis
distinciones heurísticas sean tratadas rígidamente. Difícil
o fácil, meritorio o no meritorio, son términos muy fáciles
de usar en la practica.**

Déjenme agregar que hay una cosa llamada “conocimiento”. Los jugadores pueden aprender algunas “ingeniosidades” del tablero. ¿Cuánto de esto detracta del mérito de dar la respuesta correcta?. Es difícil de decir.

La originalidad es muy deseable, pero la alerta de puntos que han ocurrido en experiencia no debe ser despreciada. Es parte del equipo del jugador; y haber aprendido una idea ingeniosa es ingenioso.

Por otra parte, deben descontarse las respuestas, un factor es este: El jugador que da una respuesta a un problema es asistido por el conocimiento que es un problema. ¿Vería él la respuesta en el tablero, durante una partida si no tuviera alguien que le diga “oye, aquí hay algo bueno”?

Una de las utilidades de un libro de estudios es que con su ayuda, la mente del estudiante resulta mejor equipada para el discernimiento del esoterismo del juego.

Los Problemas y sus Soluciones

**Lee la pregunta y la información adicional, si la hay.
Razona, busca las posibles respuesta. Recuerda el tema
de la Jugada Candidata. Anótalas. Si es necesario pasa la
posición a un tablero. Esfuérzate. Solo después de eso
compara tus respuestas con la solución.
Haz click sobre el diagrama para ver la solución.**

1. ¿Qué tan sutil eres?



Juega el blanco, evalúa esta posición.



2. ¿Tienes ideas?



Juega el blanco. ¿Puede ganar?

3. ¿Cuan generoso eres?

En esta posición jugaba el blanco,
pero abandonó. ¿Fue eso un error?



Solución: Haz click sobre el diagrama

4. Final del Ataque

El blanco ha jugado Dg5. Tomando en consideración que se trata de un buen jugador, ¿Usted cree que podría detener el ataque y lograr ventaja?



Solución: Haz click sobre el diagrama

5. Hazlo concluir (a)

El negro pensó que con **1...Ce3+ 2.Rg1 Ad5** estaba a punto de ganar, ¿Lo estaba?



Solución: Haz click sobre el diagrama

6. Hazlo concluir (b)

¿Puede el blanco salvar el juego?



Solución: Haz click sobre el diagrama

7.Dormitando en el Olimpo

Jugando en un Campeonato Soviético, el blanco, en esta posición, jugó Rf2. ¿Porque? ¿Puedes mejorar eso?



Solución: Haz click sobre el diagrama

8. Una jugada de profundidad.

Juega el blanco. ¿Cuál es el resultado?

Blancas: Neuman (de un Campeonato Húngaro)



Solución: Haz click sobre el diagrama

9. Varias jugadas de profundidad.

Juega el negro. ¿Se ha equivocado el blanco en su última jugada?

Negras: Rukavina

Blancas: Holmov



Solución: Haz click sobre el diagrama.

10. Uso de Recursos

Juega el blanco. ¿Puede Ganar?

Blancas: Janovski. Negras: Chajes



Solución: Haz click sobre el diagrama.

11. Viviendo peligrosamente

Juega el negro. La jugada segura es 1...Ac6 mientras que la peligrosa es 1...Txb2 para la cual el negro anticipa 2.Cd5
Aconseje al negro.



Solución: Haz click sobre el diagrama

12. Tribulación en la Adjudicación

A usted se le pide que participe en una adjudicación de parte de un compañero de equipo (negras). Desafortunadamente, ambos jugadores se fueron a casa sin mencionar quien jugaba. Los oponentes (blancas) sugieren que eso no hace diferencia. ¿Está usted de acuerdo? ¿Y porque?



Solución: Haz click sobre el diagrama

13. Ociosa Curiosidad

Usted consigue esta posición casualmente, y comienza a mover las piezas buscando una victoria para el blanco, cuando le avisan que el campo que usted pensó que era de las blancas era realmente de las negras. ¿Eso lo fastidió?



Solución: Haz click sobre el diagrama

14 Defensa difícil

El negro está bajo presión, pero tiene
vigorosas líneas de juego con 1..., Cc5 o
1..., Ta7. ¿Usted cual recomienda?



Solución: Haz click sobre el diagrama

15. Complejidad Táctica

El negro ansioso de defender el caballo y su peón de h, ha jugado Dh4. ¿Puede el blanco explotar la posición de la dama?



Solución: Haz click sobre el diagrama

16. Agresión inesperada

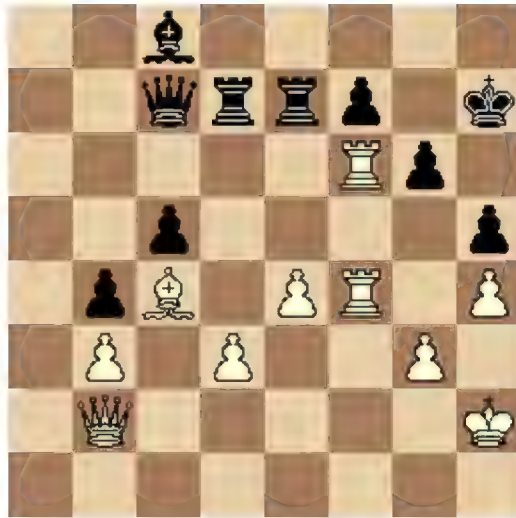
El negro, que piensa que domina el centro es sorprendido por 1.d5 ¿Es eso una buena jugada?



Solución : Haz click sobre el diagrama

17. Rompiendo y entrando

Juega el blanco. ¿Cómo convierte su ventaja en victoria?



Solución: Haz click sobre el diagrama.

18. Ladrón en la noche.

**El negro juega y gana. Blancas: Domnitz
Negras: L. Pachman Netanya 1973.**



Solución: Haz Click sobre el diagrama

19. Diagnostico

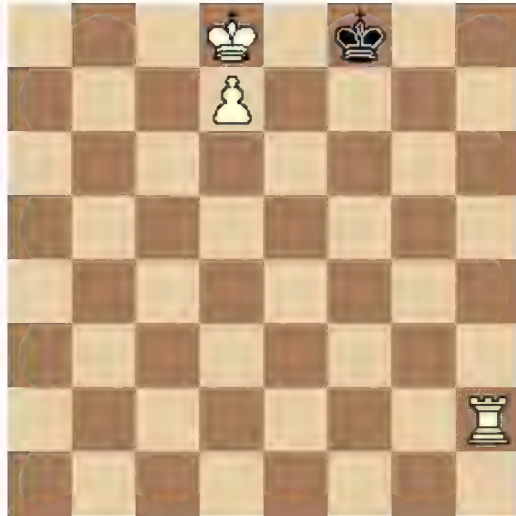
Dos personas hablan sobre esta posición, una dice " hay algo malo aquí" y la otra responde: "no, solo que el blanco es un mal jugador".
¿Usted que opina?



Solución: Haz click sobre el tablero.

20. Reconstrucción

La torre negra ha caído del tablero. Usted sabe que juega el blanco, y se le pide que reponga la torre en la mejor posición defensivamente posible, pues allí estaba. ¿Dónde la va usted a poner?



Solución: Haz click sobre el tablero

21. Recuperación

Es tiempo de recuperar el peón.

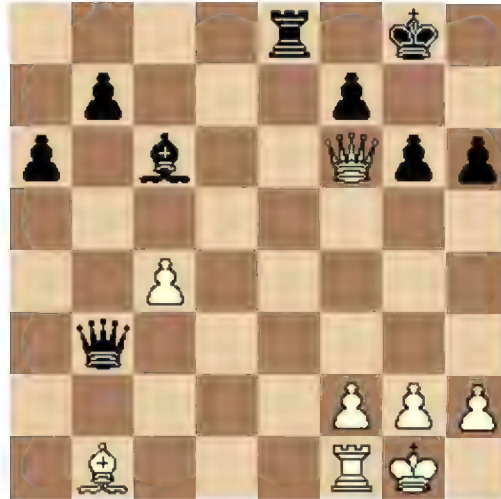
¿Porqué? Y ¿Cual es el mejor método?



Solución: Haz clic sobre el diagrama.

22. Prevención o cura

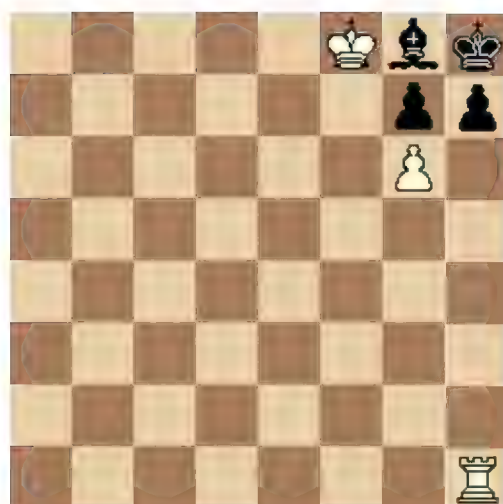
Juega el negro, Considere que el blanco puede jugar Axf6.
Aconseje al negro.



Solución: Haz clic sobre el diagrama

23. Derrota el computador

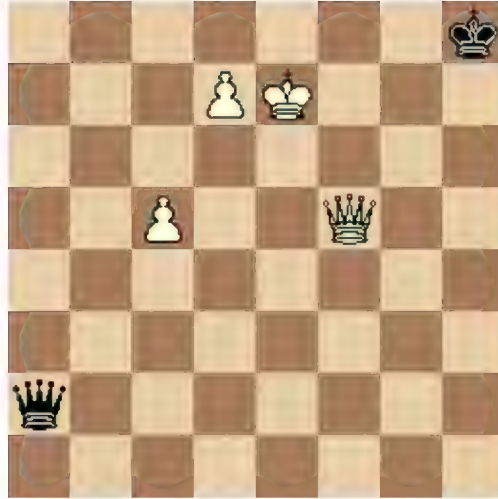
Gana el blanco. Después de seis meses de programación, un cerebro electrónico, en 1.950, resolvió este problema en 15 minutos. Bueno, no es tan difícil como para eso!



Solución: Haz clic sobre el diagrama

24. ¿Es la ingenuidad suficiente?

Juega el negro. ¿Puede salvar el juego?



Solución: Haz clic sobre el diagrama

25. ¿Tarde o muy temprano?

El negro amenaza algo. ¿Te enrocarías?



Solución: Haz clic sobre el diagrama.

26. Latet anguis in herba

En esta posición, el blanco, muy buen jugador, escogió 9. Td1 en lugar de 9. Ae2. ¿Porqué?



Solución: Haz clic sobre el diagrama.

27. Planeando un desarrollo

**Juega el blanco. El jugador con las blancas jugó Tdf1.
¿Usted está de acuerdo con eso?**



Solución: Haz clic sobre el diagrama.

28. ¿Mientras Roma arde?

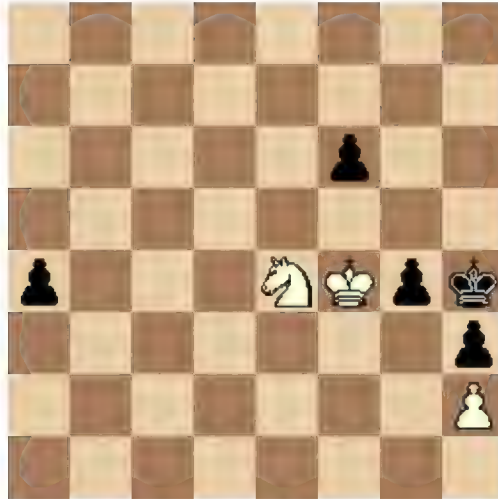
El blanco deseoso de enrocar, juega f3 ¿Hay tiempo para eso, en vista que el negro dispone de Tb8 que parece ganar un peón? Una clave para la respuesta es que el blanco (el autor) considera todas las piezas como piezas menores, y el enroque es para él, un movimiento de ataque.



Solución: Haz clic sobre el diagrama.

29. ¿Obsequio Griego?

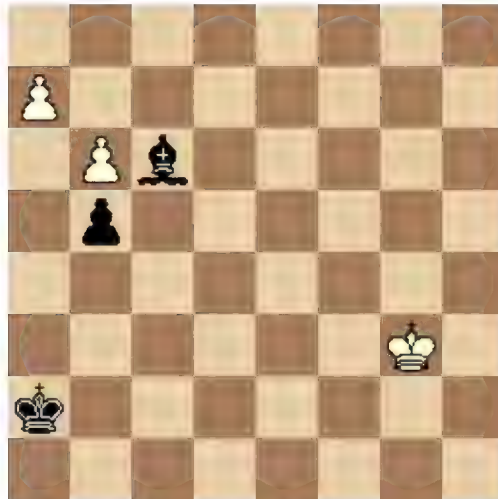
El blanco por jugar ofrece tablas. ¿Usted acepta?



Solución: Haz clic sobre el diagrama.

30. Otro obsequio Griego ¿o Troyano?

El blanco por jugar ofrece tablas. ¿Usted acepta?



Solución: Haz clic sobre el diagrama.

31. ¿Que tienes que perder?

El blanco por jugar, ha ofrecido tablas que su oponente rehusó parcamente. ¿Se justifica su molestia?



Solución: Haz clic sobre el diagrama.

32. ¿Que es la Igualdad?

Juega el negro y ofrece tablas, el blanco responde que sus tres peones son más fuertes que su caballo. ¿Quien tiene la razón?



Solución: Haz clic sobre el diagrama.

33. Un Lujo

El blanco jugó 15.a3. Después del juego comentó: "Ese fue un lujo que no me podía dar". ¿Encuentra Usted esta expresión misteriosa?. Analise 15. a3.



Solución: Haz clic sobre el diagrama.

34. ¿Sin problemas?

El negro para defenderse juega: 25 ... , f6 26 De3 , Tad8 27 Txd8, Txd8 y piensa que ha detenido el ataque. ¿Usted está de acuerdo con él? El blanco continúa con 28 e5. ¿Con cual efecto?



Solución: Haz clic sobre el diagrama.

35. Asesoría

Juega el negro. ¿Tiene una mejor posición? ¿Puedes ver el proceso ganador?



Solución: Haz clic sobre el diagrama.

36. Técnica en el ataque

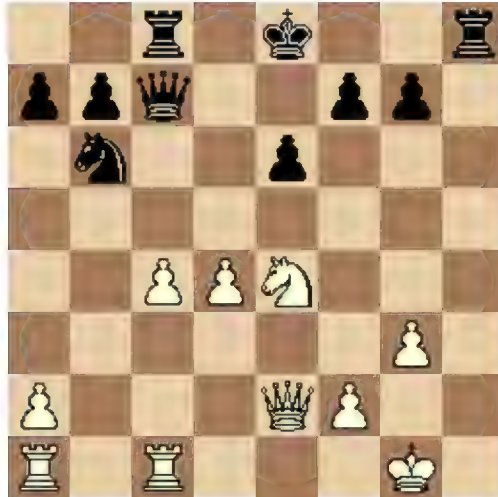
El negro luego de una cacería de peones dejó al blanco con un poderoso desarrollo central. Pero el juego del blanco no es fácil. ¿Cual es la mejor jugada del blanco?



Solución: Haz clic sobre el diagrama.

37. Enrocando muy temprano

¿Puede Usted ver la razón por qué el negro , en esta posición, no hace Cxc4? ¿Cual es la razón para enrocarse? y ¿Es esa una buena jugada?



Solución: Haz clic sobre el diagrama.

38. Punto de Orden (a)

El blanco está inhibido por la clavada. ¿Que haría Usted al respecto?



Solución: Haz clic sobre el diagrama.

39. Punto de Orden (b)

Estudio de Jesperson. Juega el blanco y hace tablas.



Solución: Haz clic sobre el diagrama.

40. Punto de Orden (c)

El blanco tiene dos jugadas a escoger: Ab2 y Ag2. ¿Cual es mejor?



Solución: Haz clic sobre el diagrama.

41. Orden de avanzar.

El blanco, cuya posición parece justificar agresión, desea desplazar los caballos. El tiene la elección de f4 y g5. ¿Cual es preferible?



Solución: Haz clic sobre el diagrama.

42. Embarras de richesses

Solución: Haz clic sobre el diagrama.



Solución: Haz clic sobre el diagrama.

43. Actividad repentina

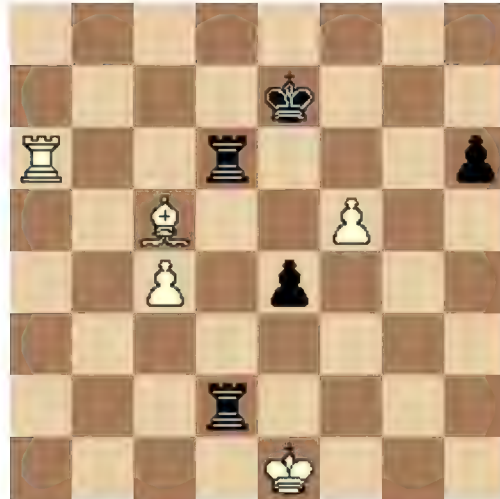
En esta posición el negro juega b5. ¿Pierde un peón? o, al menos, ¿deshoja uno blanco para darle una ventaja para el futuro?



Solución: Haz clic sobre el diagrama.

44. Evitando automatización

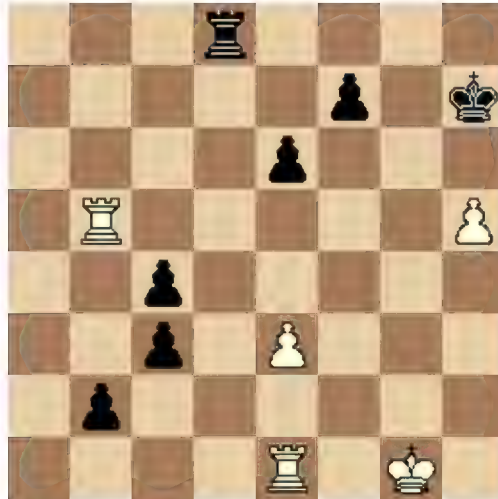
Juega el blanco. ¿Cual es el resultado?



Solución: Haz clic sobre el diagrama.

45. ¿Chances ganadores?

Solución: Haz clic sobre el diagrama.



Solución: Haz clic sobre el diagrama.

46. Reyes sutiles

Adjúdiqúe. ¿Hace alguna diferencia quien juegue?



Solución: Haz clic sobre el diagrama.

47. ¿Zugzwang?

El negro dijo: "Estoy en Zugzwang, abandono". ¿Está Usted de acuerdo con él?



Solución: Haz clic sobre el diagrama.

48. Buena escogencia.

¿Con cual peón recaptura Usted el alfil?



Solución: Haz clic sobre el diagrama.

49. Tentación

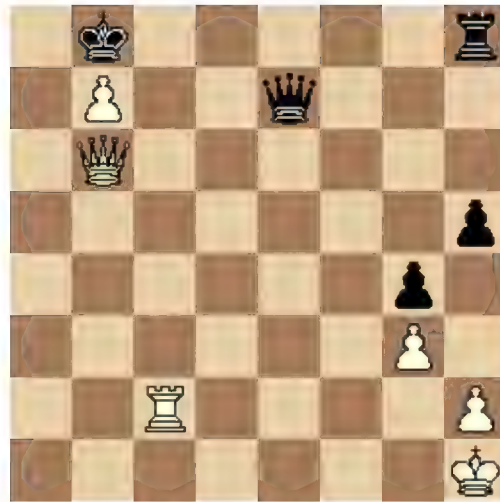
En esta posición Bronstein (blancas) jugó Ch5. ¿Puedes mejorar eso?



Solución: Haz clic sobre el diagrama.

50. ¿Tiene suficiente?

Con negras Usted se ha defendido vigorosamente de un fuerte jugador en una simultanea. quien tiene ahora la jugada. ¿esta Usted contento?



Solución: Haz clic sobre el diagrama.

51. Extraño repliegue.

En esta posición Pilnik, un muy trabajador Gran Maestro, (En realidad el autor Gerald Abrahams, Judío como Pilnik!, utiliza la infeliz y contradictoria expresión "Hard working minor Grand Master", (un Gran Maestro menor, un obrero) al referirse al Gran Herman Pilnik, Héroe del Ajedrez Alemán, Argentino, Venezolano y en fin Mundial, demostrando un total desconocimiento del gran ser humano que fue Herman Pilnik, inolvidable Maestro de muchos venezolanos. Nota del traductor.) jugó la inesperada 27 Cc2. ¿Puede Usted ver una buena razón para ello?



Solución: Haz clic sobre el diagrama.

52. Oferta rechazada.

¿Por qué Botvinnik, con negras, no tomó el peón de b?



Solución: Haz clic sobre el diagrama.

53. Problema "Siempreverde".

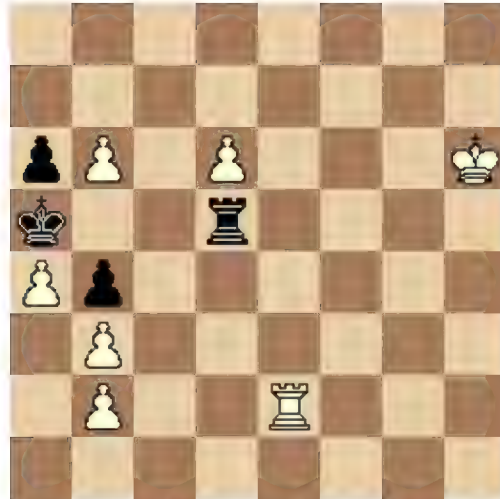
Juega el negro. ¿Cual es el resultado?



Solución: Haz clic sobre el diagrama.

54. Super Técnica.

Estudio de Bron. Juega el blanco y gana.



Solución: Haz clic sobre el diagrama..

55. Per ardua.

Juega el blanco y gana.



Solución: Haz clic sobre el diagrama.

40. Punto de Orden (c)

Solución: Haz clic sobre el diagrama.

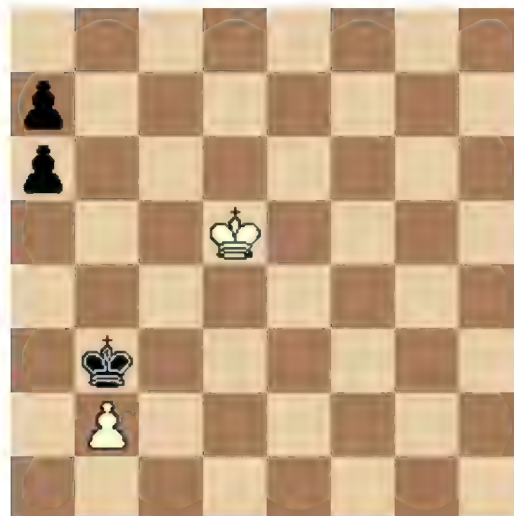


Solución: Haz clic sobre el diagrama.

1.Solución



1.Rd5!



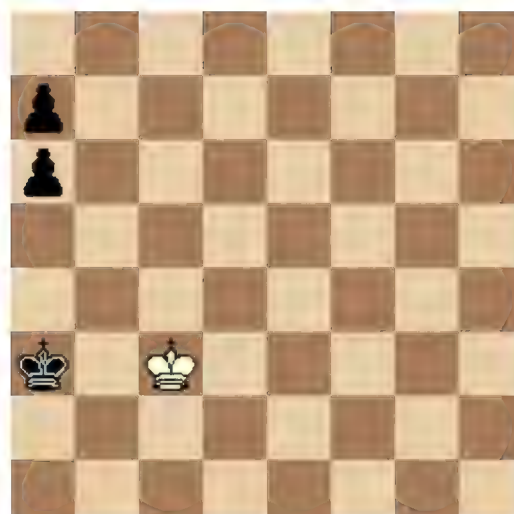
[1.Rc5? a5 **A)** 2.Rc6 Rc4 (2...a4? 3.Rb5? =) 3.Rb7 a4 4.Ra6 Rb4-+; **B)** 2.Rb5 2...a4 3.Ra5 a6-+]
1...Rxb2 [1...Rb4 2.Rc6 a5 3.Rb7 a4 4.Ra6 Rb3 5.Rb5! a6+ 6.Ra5=] **2.Rc4**

2.Rc4



2...Ra3 3.Rc3

3.Rc3



3...a5 4.Rc2=

4.Rc2=



2. Solución



Esta posición (de un estudio de Bondarenko y Liburkin) ilustra los niveles en Ajedrez. El novato dice: "Si, e5 gana el alfil, después el rey va por los peones y corona". Un maestro rápidamente refuta esto: **1.e5 Axe5** [tampoco salva: 1...Ac3 2.e6 Ab4 3.Re5 Rg3 4.Rd5 Rf4 5.Rc6 Re5 6.Rb7 Rd6 7.e7!] **2.Re4!**

2.Re4!



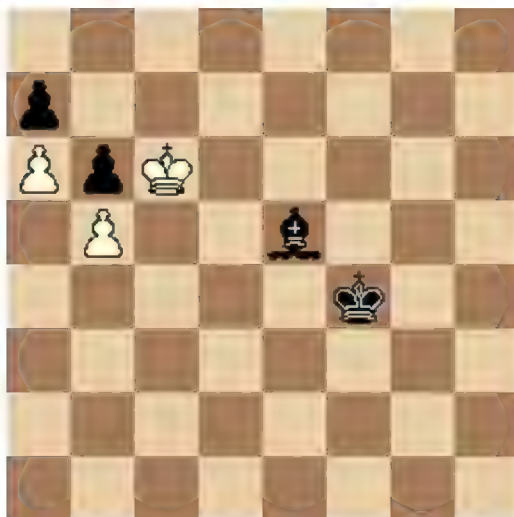
[Es igual 2.Re6 ; 2.Rxe5? Rg3 3.Rd6 Rf4 4.Rc7 Re5 5.Rb8 Rd6 6.Rxa7 (6.Rc8 Re7!) 6...Rc7=]
2...Rg3 3.Rd5

3.Rd5



3...Rf4 4.Rc6

4.Rc6



4...Re4 5.Rb7

5.Rb7



5...Rd5 6.Rxa7

6.Rxa7 +/-



*

3. Solución:

Esta posición es de una partida entre nada menos que Salo Flohr y el jugador suizo Grob, jugada en los años 30. Parecía que Rh1 salvaba el juego; y que Flohr bajo apuros de tiempo no la vio y abandonó



1.Rh1



1...Df1+ 2.Ag1 algunos años más tarde los rusos descubrieron **2...Axd4!** que en realidad no es muy difícil de ver



3.Dxd4



[Nada dejaba 3.De8+ Rh7 4.Ae4+ f5; y se ve claramente que 3.Axf7+ no lleva a jaque perpetuo] **3...f3**



4.Axf7+ Rxf7 5.Dd5+ Rg6 6.De4+ Af5-- por lo que parece que la posición blanca estaba perdida, pero si seguimos la máxima de Tartakower: "Nadie ha mejorado su posición abandonando" entonces Flohr no debió abandonar tan rápido. Años después la justificación para su abandono fue: "Ustedes se tomaron seis años para llegar a la conclusión de que yo estaba perdido, pero yo abandone ahí entonces". **0-1**

4. Solución:



En una partida entre Anderssen (blancas) y Zukertort, el negro jugó: **1...Dd2** dejando al blanco aparentemente perdido, se amenaza mate y cambiar la dama tendría un efecto terrible la torre en d2.

. Pero Anderssen tiene una respuesta:
2.Cf5!!



Aún que el signo de admiración debe ser colocada a Dg5 u otra jugada anterior.

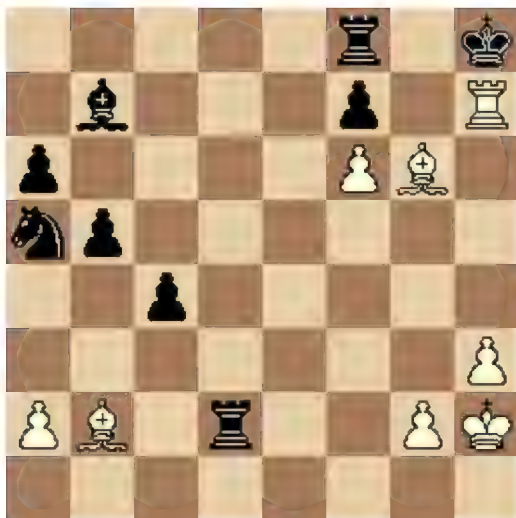
2...Dxg5 3.Ce7+



3...Rh8 4.Cxg6+



4...Dxg6 forzada; si no se toma el caballo hay mate en dos y fxg6 es seguido por f7 mate! **5.Axg6 Td2** **6.Txh7+** con jaque perpetuo. **1/2-1/2**



5. Solución:

Su plan era razonable pero fallido, pues había un golpe táctico que salvaba al blanco. **1...Ce3+?** [Una mejor alternativa era 1...h3 **A)**

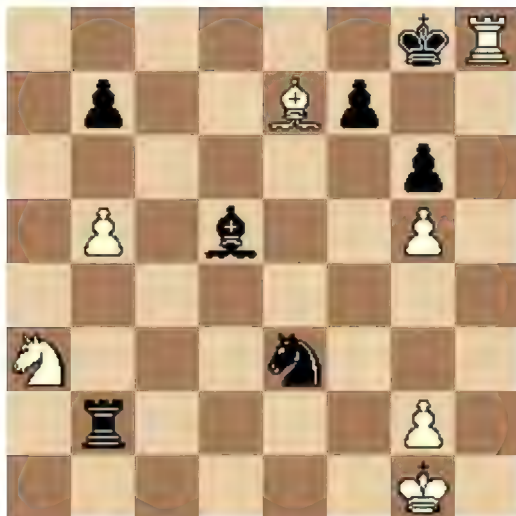
2.Rg1 Txc2+ 3.Rf1 (3.Rh1 Cf2#) 3...Tf2+ 4.Rg1 h2+-+; **B)** 2.Ad6 h2+-+; **C)** 2.gxh3 2...Ch2+ 3.Rg1 Cf3+-+] **2.Rg1 Ad5**



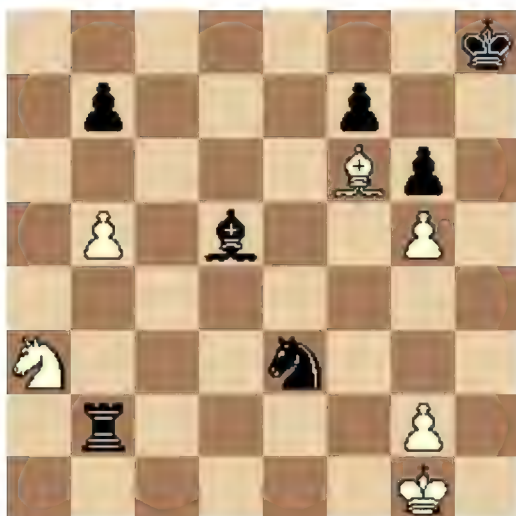
3.Txh4+



3...Rg8 4.Th8+!



4...Rxb8 5.Af6+ seguido de Axb2 y la posición blanca es preferible



6. Solución:

1.Txh7+! Ahora el blanco tiene mate en cinco!



[1.Ch5+? Axh5 2.Dd4+ Rg6 3.Dd3+ De4 y el blanco está perdido]

1...Axh7 2.Ch5+



2...Rg6 3.Dg4+!!



3...Dxg4 4.Tf6+ Rxh5 5.Th6#



8. Solución:

La jugada ganadora fue probablemente vista por el jugador antes de entregar material. Sin embargo, muchos jugadores viendo esta posición como espectadores, no vieron la denunciada 1. Te7, una jugada conocida por los problemistas como La Interferencia Novotny, corta dos líneas defensivas; y una de ellas permanece bloqueada.

1.Te7



y mate en f8 o h7. **1-0**

Solución:

El blanco jugó 22. Tae1. Esto parece darle un chance al negro, quien toma un peón.

1...Ah2+



2.Rh1 Txf2 3.Txf2 Txf2 pero el blanco ha visto más. Ahora:

4.Cxd5!



el blanco no había visto esta entrega, que no puede ser tomada por el proceso de mate. Ahora el blanco tiene un gran ataque.

10. Solución

Este es el final de una partida entre un fino atacante. David Janovski, contra Chajes en 1.916. A Dxf6 sigue Axd7 y se para el ataque. Pero Janovski juega

1.Ce4!



Tomando ventaja que el defensor de c6 tiene dos funciones, si: 1...Axb2 [y si: 1...Axe4 2.Dxf6 Tg8 3.Dh4+ Rg6 4.Dxe4+ con ataque imparable.]

2.Cg5+



2...Rh6 3.g4!



Atención a esta jugada paralizante. Muchas veces las dejamos pasar en nuestros análisis. Si el rey toma el caballo hay entonces mate en dos.

3...g6 4.h4 Th8 5.Dh7+ Txh7 6.Txh7#



1-0

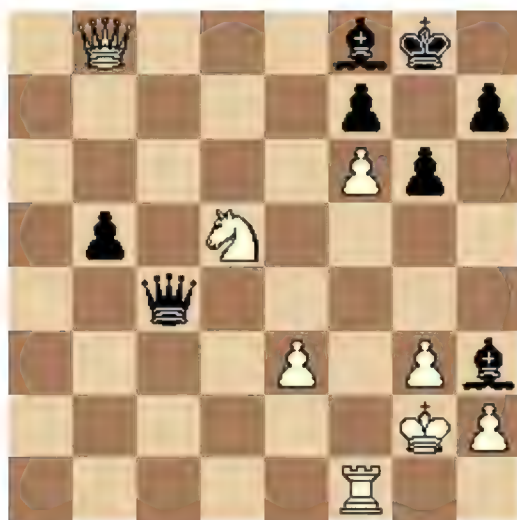
11. Solución.

¿Porque contentarse con la igualdad? No tengan miedo. En particular, den una mirada a la posición cuando el caballo va a d5. Si se esfuerza usted vera:

1...Txb2 2.Cd5



2...Txb2+ 3.Rxb2 Ah3+



4.Rxh3 Dxf1+ 5.Rh4 Dc4+



6.Cf4 h6



7.Rh3 Df1+ 8.Rg4 g5



El caballo no puede salvarse.

12. Solución

Usted tiene razón en compartir la versión de que no importa quien juega, pero solo si entienden que siempre gana el negro. No es una victoria fácil, pues hay espacio para el error. Entonces, si el negro juega

1...Rf8



luego de 2.Rh6 el negro no debe tomar el peón f pues Rh7 fuerza las tablas.

2...Tb5!



el blanco queda perplejo ante la amenaza de mate y debe abandonar. 3.f7 Tb1-+ 0-1

12. Solución (b)

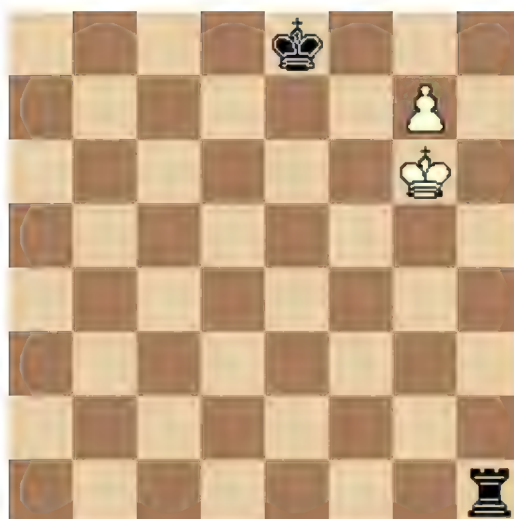
Si el blanco mueve

1.Rh6



el negro no debe jugar 1 ...Rf8 pues el blanco jugaría 2 Rh7 y el negro tendría solamente 2...Tb8 como única para salvar el juego; a lo que el blanco jugaría Rh8 lo que dejaría paralizado al negro. 1...Txf6 paradójicamente tomar el peón es lo mejor 2.Rh7 Tf1 3.g7 Th1+

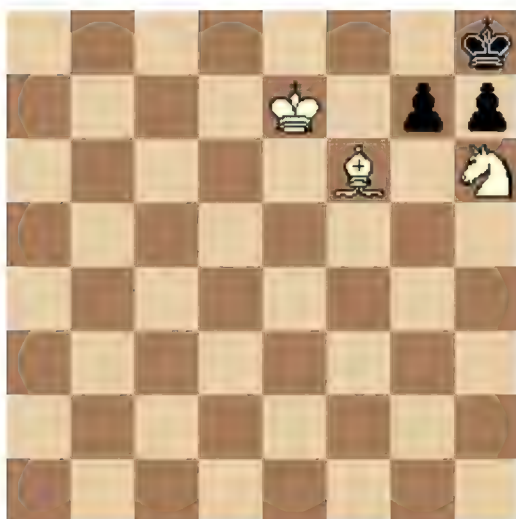
4.Rg6



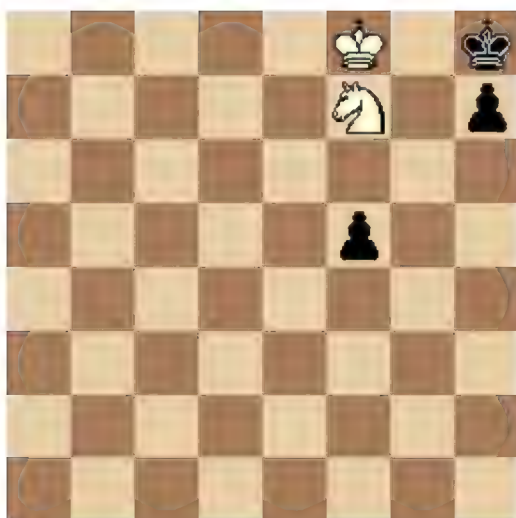
[4.Rg8 Tg1] 4...Tg1+ 5.Rf6 Tg2 y el peón se pierde 0-1

13. Solución (a)

Durante 1925, en París, en el famoso Café de la Régence, al autor le fue presentado este problema, tomé el alfil y jugué: 1.Af6



1...gxf6 2.Rf8 f5 3.Cf7#



Un espectador aclaró que la movida de alfil ahogaba el negro pues lo que yo pensaba era c6 era en realidad c3. Esto no produjo gran problema. Haz click [para ver las otras soluciones](#). 1-0

13. Solución. (b)

De nuevo tenemos mate en tres:

1.Rc3



1...b1C+ 2.Rc2+ Cc3 3.Axc3#



Haz click para ver la otra solución.

13.Solución. (c)

Otra vez mate en tres:

1.Rc3 1...b1D



2.Cc2+ Dxc2+ 3.Rxc2#



De este extraordinario problema, nunca pude saber: a) Quien lo compuso b) Cual problema intentaba o si intentaba los dos. 1-0

14. Solución

Esta posición, tomada de una partida entre Salo Flohr y Boleslavsky en Saltsjobaden, 1948.

1...Ta7



[Jugar 1...Cc5 no es satisfactorio porque el blanco puede sacrificar la calidad con 2.Txc5 (2.Da5 Ta7 3.Tc8 Txa5 4.Txb8 Ta1 5.Ac4 el juego del negro es más peligroso de lo deseable para el blanco.)]

2.Dc8 Ta4+



3.Rxa4 [3.Rb3; 3.Rc3 en ambas líneas, 3...Da7 da gran juego.] 3...Cb6+ 4.Txb6 Dxc8 y el negro asegura el jaque perpetuo 1/2-1/2

15. Solución

Esta es una patida entre W.A. Faihurst y el autor (Ramsgate, 1929) 1.g3 El blanco pretendía alejar la dama, pero, se llevó una sorpresa 1...Cg5!



2.f3 [2.gxh4 Ch3#] 2...Axf3!



0-1

16. Solución

d5 es una buena jugada, no en el sentido general del principio de "abrir líneas", aunque ese valor existe; Pero porque permite un fino proceso táctico.



**1...Axd5 [es importante eliminar el caballo pues si es dejado en d5 puede volver a f6.
1...Cxd5 2.Cxd5 Axd5 3.Dh6 Ae4 4.Cg6+ Axc6 5.Dxc7#] 2.Cxd5 Cxd5 3.Txd5 Dxd5
4.Dh6**



4...gxh6 5.Cxf7+ Rg8 Rehuser el peón dejaría al blanco en una envidiable posición, donde d6 es una amenaza. El estudiante encontrará la posición 16 algo más fácil que la 15, pues esta muestra una geometría del tablero similar. La historia

tiene una moraleja- el deseo de bloquear peones como el peón de dama. 6.Cxh6#



17. Solución

Geller, un genio del ataque encontró: 1.T4f5



[1.g4 Td4 2.gxh5 Af5 3.Rg3 Rg7 4.Ta6 Ac8μ; Muchos aventurarían con 1.e5 Parece fuerte pero en realidad no da nada, 1...Dxe5 2.Txf7+ Rh6! 3.Dc1 De3÷]
1...gxf5 [1...Dd8 2.Axf7 gxf5 3.Th6+ Rxf6 4.Df6+ Rh7 5.Dg6+ Rh8 6.Dh6#;
1...Rh6 2.Dd2+ Rg7 3.Dg5 -- 4.Axf7 ganando] 2.Th6+ Rxf6 3.Dh8+ Rg6
4.exf5+ Rxf5 5.Dxh5+ Rf6 6.Dg5# Esta partida fue jugada en un torneo por equipos, y Geller no era primer tablero! 1-0

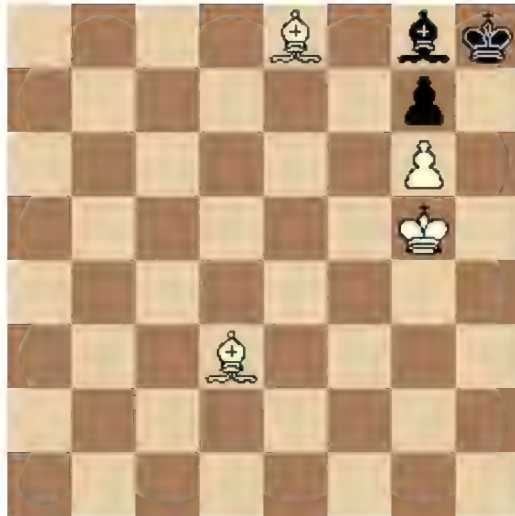
18. Solución

1...Th8



El blanco abandonó, pues la dama está perdida. 2.gxh6 [2.g6+ fxg6; 2.Ah3 g6 3.Dxh6+ Rg8] 2...Rg8! La inusual maniobra del negro es lógica pero no muy fácil de ver. 0-1

19. Solución



No hay nada ilegal en la posición, el blanco acaba de jugar e8=A, por lo que tiene dos alfiles de casillas blancas. ¿Porque no coronó una dama? Porque hubiese ahogado al rey negro al clavar el alfil. Coronó un alfil creyendo que hacia lo mejor, pero ahora el negro se salva con Ah7 amenazando el peón de g6 y si el blanco toma el alfil entonces el peón de torre no corona al ser los ¡dos! Alfiles del color equivocado. El blanco debió coronar un caballo y ganar a duras penas, o tratar otro método como por ejemplo 1. Ac4 y luego coronar una dama.

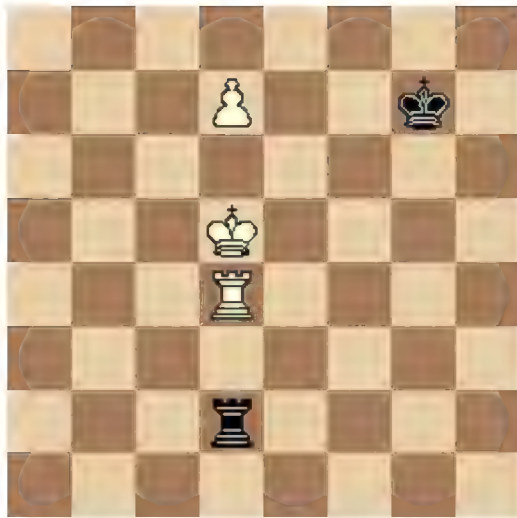
20. Solución



La mejor colocación posible es en la columna c, pero lamentablemente el negro pierde, aunque de una manera muy elaborada, conocida como la "Posición de Lucena". 1.Tf2+ Rg7 2.Tf4!



2...Tc2 3.Re7 Te2+ 4.Rd6 Td2+ 5.Re6 Te2+ 6.Rd5 Td2+ 7.Td4!



1-0

21. Solución:

El negro amenaza b5, así que el peón debe ser retomado ahora.
El blanco teme tomar con Cxc4 por el tenedor con b5, así que:

1.Dxc4



[Para evitar mayores complejidades podemos tomar: 1.Cxd7



Pero la finesa o "Zwischenzug" 1...b5 nos deja en problemas pues no hay una pieza en f6 que el desesperado caballo pueda capturar.; Pero, por qué no dar otra mirada a:

1.Cxc4 b5 2.Da5



Aquí también tenemos una finesa o Zwischenzug- solo que esta vez nos favorece! Esa finesa, intermedia o como uno la llame - una ganancia de tiempo a través de un ataque- le permite al blanco jugar Cxc4. Ahora que esto sea mejor o peor que Dxc4 es otra cosa] 1...Cxe5 2.dxe5 Dxe5 3.Ad4 Dg5 4.f4 Dg6



y cosas así.

22. Solución

El ordinario "homme moyen sensuel" (el hombre de sentido común) podría jugar Te6 y hasta Ae4 para complicarse las cosas después de Te1, pero, Samuel Reshevsky, jugando contra Adams en los 30's, no necesitó de esas precauciones!

1...Dxc4 2.Axg6 Dxf1+

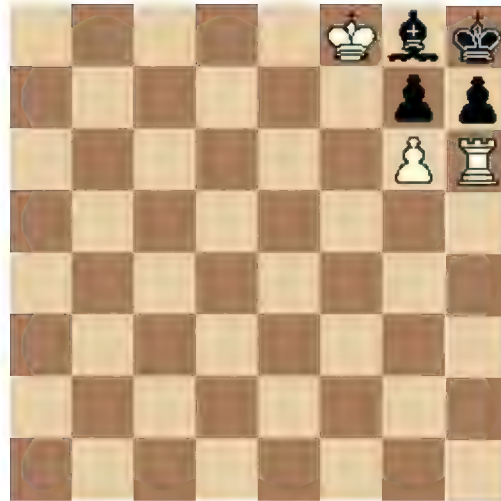


3.Rxf1 Ab5+ y mate. 0-1

23. Solución.

Como final, hacer gxh, es un juicio al espíritu,
y la victoria, si existe, no es clara.
Como Problema de dos jugadas es absurdamente fácil:

1.Th6!



1...gxh6 2.g7#

Si el alfil se mueve, entonces Txh7 mate. El computador, probando cada línea posible, moviendo todas las piezas posibles y parando cuando la señal "fin del tablero", llegó eventualmente, al mate. Esto le tomó algo más de quince minutos para todo el trabajo. Que no fue lento, considerando que trabajaba con válvulas, no con transistores. Los ajedrecistas no creen a Steinitz cuando sugiere que para resolver un problema se deben revisar todas las jugadas. La gente no funciona así. Cualquier solución que tome más de 30 segundos no es aceptable. Pero por otra parte ningún ser humano va a escribir la palabra "PAGADO" en una nomina en media hora, una computadora sí. 1-0

24 Solución.

La respuesta es no. Esta partida se jugó entre dos Berlineses en 1960. El negro jugó:

1...Df7+



2.Rd6! el blanco rehúsa el sacrificio y si ahora el negro toma la dama el peón d corona y luego da un jaque en d7 cambiando damas y ganando con el peón de c. 2...Dg6+

3.Rc7



como ahora no hay jaques útiles el negro intenta 3...Df7 si ahora Rc8 el negro toma la Dama y clava el peón d, por lo que el blanco cansado de tanto sin sentido juega:

4.Df6+



4...Dxf6 5.d8D+ ganando. La utilidad de este recurso es evidente si consideramos que si el peón hubiese estado en d6 en lugar de d7 el sacrificio de dama hubiese forzado las tablas. 1-0

26. Solución

Esta posición de una partida entre Szabo y Bënko, es muy importante para la teoría: pero el punto debe ser visible para el "ojo despierto". Si: **9.Ae2 cxd4 10.Cxd4**



[10.Axd4 Cxe4 11.Cxe4 Dxd2+ 12.Rxd2 Cxd4] **10...Cxd4 11.Axd4** [muy fuerte seria: 11.Dxd4 Cxe4 12.Dxe4 Axc3+] **11...Cxe4 12.Cxe4 Dxd2+ 13.Rxd2 Axd4** y el negro gana un peón. El punto de 9 Td1 es que la dama es retomada con la torre y controla d4, por lo que las variantes anteriores no se dan. La lección de esta posición es que aunque algunas jugadas de desarrollo son usualmente buenas, no son "automáticamente" buenas.

27. Solución

Esta posición no es muy difícil, pero es de la clase donde los jugadores moderados se equivocan. **1.Ae1**



[1.Tdf1 esto es malo pues pierde un peón con 1...Cf7 2.Axe4 (2.f4 Cg3) 2...fxe4 3.f4 exf3; 1.Thf1 esto es mejor pues f4 es jugable, pero el negro queda con muchos recursos.] **1...Cf7 2.exd5 exd5 3.f3 Cc5 4.Af1 Cxe5 5.Cxd5 cxd5 6.Dxc5 Ae6 7.Ac3**



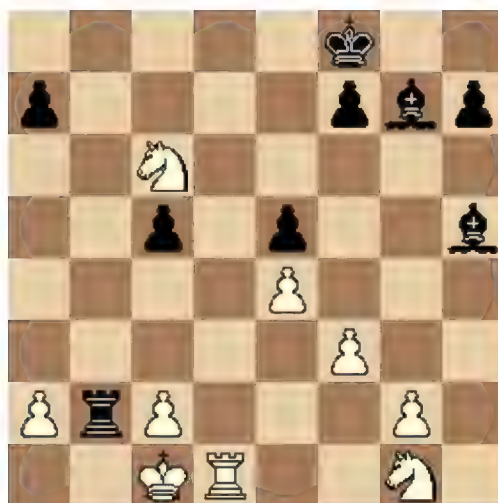
Y el blanco tiene mejor juego. El punto es que hay varios grados de ver en una posición, que varía de acuerdo a la percepción de las próximas amenazas y cuán lejos y ambiciosamente vemos.

28. Solución

1.f3 Tb8 2.Dc6



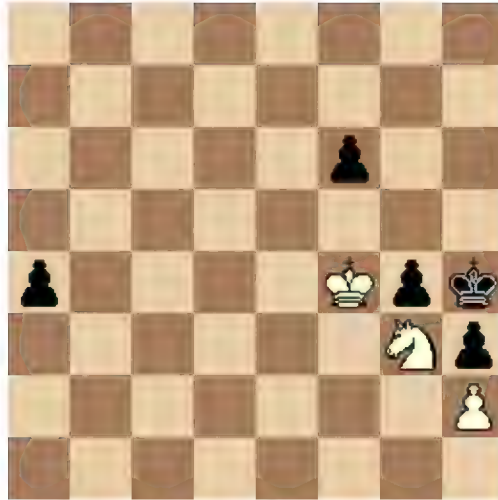
2...Dxc6 3.Ce7+ Rf8 4.Cxc6 Txb2 [4...Tb6 5.Cxa7 Txb2 6.0-0-0 Txa2 7.Td8+ Re7 8.Cc6+ Re6 y no hay nada claro.] 5. 0-0-0



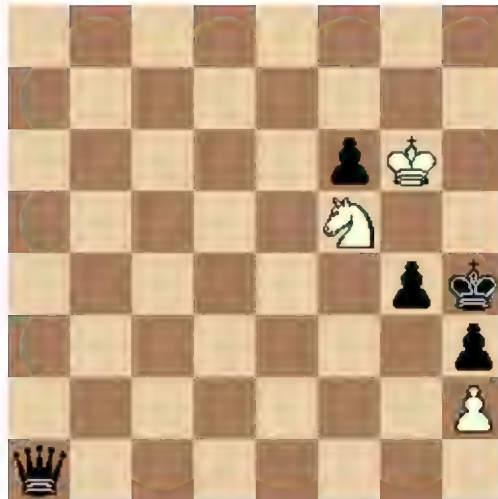
Esta posición no llama la atención como una larga línea de juego, pero tiene algo importante en Ajedrez, la habilidad de esperar lo inesperado. El negro, no un mal jugador, no vio el punto ni siquiera en la jugada 4, donde pudo jugar diferente. **1-0**

29. Solución

1.Cg3!!



El blanco tiene mate forzado 1...a3 2.Rf5 a2 3.Rg6 a1=D 4.Cf5#



*

30. Solucion

No pierde nada al aceptar: **1.Rf4 b4**



[1...Ra3 2.Re5 Ra4 3.Rd6 Aa8 4.Rc7 gana el blanco] **2.Re5 b3 3.Rd6 Aa8 4.Rc7 b2 5.b7 Axb7 6.Rxb7 b1D+ 7.Rc7 tablas**

31. Solución

Si el blanco carecía de una visión clara de su posición, su oferta fue al menos, optimista. De hecho el negro le ha hecho un favor, solo debe ser capaz de hacerlo. **1.g5**



1...Re5 2.gxh6 Rf6 El rey ha parado los peones pero esta Zugzwang. Ahora veremos la fuerza del rey blanco **3.Rc2 c4 4.Rc1**



Única y la mejor **4...d3 5.Rd2 b3 6.Rc3** La solución de este problema envuelve la percepción de la amenaza del blanco, y el poder del rey negro de detener tres peones. (Esto no aplica si el rey esta en la ultima fila y los peones en sexta. Esos peones ganarían)

32. Solución

¡Los dos tienen la razón! Es cierto que en un final tres peones unidos son mejores que un caballo. Pero solo es valido si se puede reducir el final a esos dos constituyentes. El negro tiene razón, pero su oferta de tablas sugiere que no sabe que esta en lo cierto y que puede forzar las tablas rápidamente. **1...Cxf2**



2.Txf2 Ta1+ 3.Tf1 Txf1+ 4.Rxf1 Ah3



¡El final del alfil equivocado! El rey ira a h8 para vivir confortablemente hasta ser ahogado.

33. Solución

Esta posición es de una partida (Defensa Alekhine) en la cual el difunto Dr. List manejo magistralmente las piezas negras contra el autor, quien estuvo en lo correcto al apuntar a3 como un error. Al blanco le preocupa Cb4 lo que lo obligaría a jugar la odiosa Ab1 o a dar el alfil por el caballo. El no esta ansioso de debilitar e5 con exf. Pero a3 no es valido por: **1.a3**



1...fxe5 2.dxe5 Txf3!



3.gxf3 Cxe5 con excelente ataque 4.Ae2 Aa6 5.Axa6 Cxf3+ 6.Rg2 Ch4+ con dos peones por la calidad y un centro formidable.

34. Solución

Esta posición nos muestra lo que jugadores de muy alto nivel son capaces de ignorar incluso en un rango comparativamente pequeño Salo Flohr, con negras contra Alekhine en Bled 1931. estaba obsesionado con el avance del peón h así que alejó la dama con **1...f6**



hubiese servido h6 **2.De3** Ahora preocupado por el ingreso de la torre a d7 juega **2...Tad8 3.Txd8 Txd8** [3...e5 da la blanco chances de ataque] **4.e5**



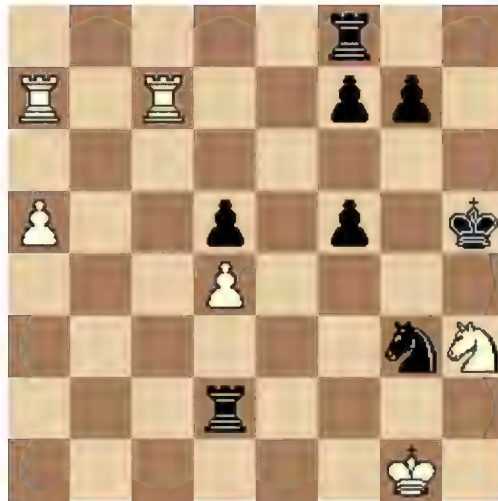
4...f5 [4...fxe5 le daba al blanco chances de ataque 5.Dxe5] **5.Tc8!** El blanco abandona. Una de las bellezas de e5 es que le quita la casilla d6 a la dama.



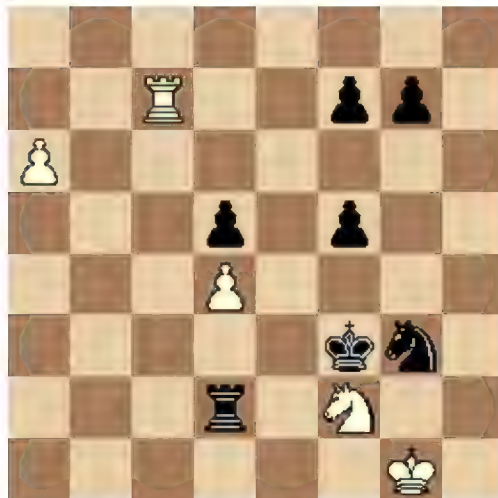
9...Txa6 10.Txf7 Re3 11.Cf2 g5 0-1 La lección de este ejercicio es que un ataque sobre el rey es más fuerte que la promoción de un peón. Otra cosa instructiva es como el rey puede ser usado como pieza de ataque. El negro debió ver que el rey no ganaría la pieza pero si que el peón de "a" caería sin compensación dejando libres los dos peones negros del ala rey. **0-1**

35. Solución

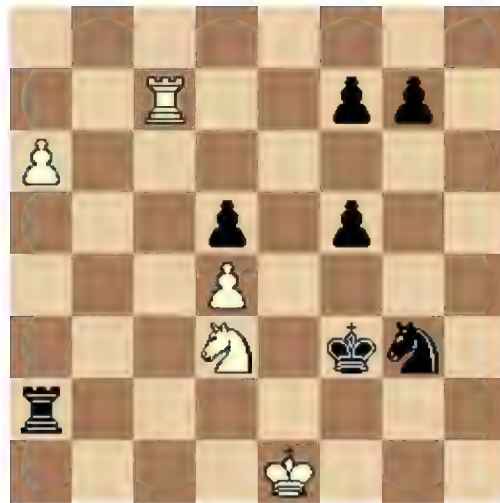
A pesar que el blanco tiene un peón de más, está claro que el negro tiene compensación material y algún ataque. Sin embargo, la partida (Eliscazes-Bogoljubov) requirió un juego muy inteligente del negro para lograr la victoria. El juego continuó así: **1...Rh5**



¡Haciendo del rey un atacante! **2.a6 Te8 3.Te7 Txe7 4.Txe7 Rg4 5.Cf2+ Rf3 6.Tc7**



Previniendo TxC con Tc3+ **6...Ce2+ 7.Rf1 Ta2 8.Cd3** Se amenazaba mate! **8...Cg3+ [8...Txa6 9.Ce1+] 9.Re1**



9...Txa6 10.Txf7 Re3 11.Cf2 g5 0-1 La lección de este ejercicio es que un ataque sobre el rey es más fuerte que la promoción de un peón. Otra cosa instructiva es como el rey puede ser usado como pieza de ataque. El negro debió ver que el rey no ganaría la pieza pero si que el peón de "a" caería sin compensación dejando libres los dos peones negros del ala rey. **0-1**

36. Solución

Flohr-Mikenas, Kovno 1938. Muchos jugadores continuarían con Dxf5. Esto dejaría al negro la excelente opción Dd5 que defiende en f2 y gana tiempos por el ataque sobre el caballo, en general la tarea del blanco se hace más difícil. **1.d5!**



Jugada agresiva que deja sin alternativas al negro **1...Dc8 2.Cf6+ Axf6 3.exf6 Dd8 4.Tfe1+ Rf8 5.Da3+** ganando la torre. Este es uno de los muchos ejemplos del tremendo efecto que puede tener un avance de peón central.

[También era buena 1.Tg1



1...fxe4 2.Tg8+ Rd7 3.Txd8+]

37. Solución

Spielmann-Landau, Ámsterdam 1938. El negro no toma el peón por:
1...Cxc4



2.Txc4 Dxc4 3.Cd6+ Esta es una de las razones para querer mover el rey. Otra amenaza es d5 que no puede ser tomado debido al jaque doble.

Sin embargo el enroque es un terrible error, pues como vemos el mate es imparable. [1...0-0?? 2.Cf6+ gxf6 3.Dg4+ Rh8 4.Rg2]



38. Solución

La "obvia" **1.Rh1** fue jugada pero fue un error, el negro continuó:
1...Ae6 2.Td1 Axd4 3.Dxg4 Dxd4 mejorando su posición.



[**1.Td1** esto era lo mejor, se amenaza TxA y De8+ **1...c6 2.Rh1** con un ataque considerable.]



39. Solución

Correcto es: **1.Rh1!**



[incorrecto es: 1.a7 Ae3+ 2.Rh1 Axa7 3.g5 h5 4.g6 Ad4 5.g7] **1...Ae3**
2.g5!



2...hxc5 3.a7 Axa7 Ahogado! 1/2-1/2

40. Solución

Esta es una partida de Miguel Tal, quien tomó ventaja de la imprecisión de su oponente: **1.Ab2?!**



] 1...Td2 2.Tac1 Tc7 3.Ag2 Ac5 con un juego mejor.
[Era mejor 1.Ag2



1...Tc7 2.Ab2 Td2 3.Ce4 con libertad.

41. Solución

Sería un error decir que no hay diferencia. **1.g5**



1...Cfd7 2.f4 Cc4 no es perfecto, pero. No es comprometido.

[**1.f4** Esto permite un instructivo sacrificio. **1...Cexg4 2.hxg4 Cxg4** y la inevitable **Dh4** le otorga como mínimo tablas al negro. **3.Cce2 Dh4 4.Tf3 Dh2+ 5.Rf1 Dh4 6.Rg1** con repetición de jugadas.]



42. Solución

El jaque no lleva a nada convincente. La dificultad es que el alfil está en d3, que fue allí para inducir h6, pero ahora esta en el camino y hay que quitarlo de allí. La partida entre el autor y el fallecido Maestro Edgar Collé, siguió: **1.Ae4** si el negro captura se gana el tiempo con el ataque sobre la torre de a8. Así que: **1...Cc6** y ahora después de **AxC** el blanco removerá la obstrucción. **2.Axh6 gxh6 3.Axc6 Axc6 4.Dg6+ Rh8 5.Cg5**



5...Cf6 6.Dxh6+ Rg8 7.Cxe6 Ce8 8.Td3 Af6 9.Dxf8+ 1-0

43. Solución

Esto puede ser o no un sacrificio. La cuestión es si pierde un peón o da alguna ventaja para el blanco, una respuesta parcial es lo que jugó Keres contra Pilnik en Ámsterdam 1956. **14...b5**



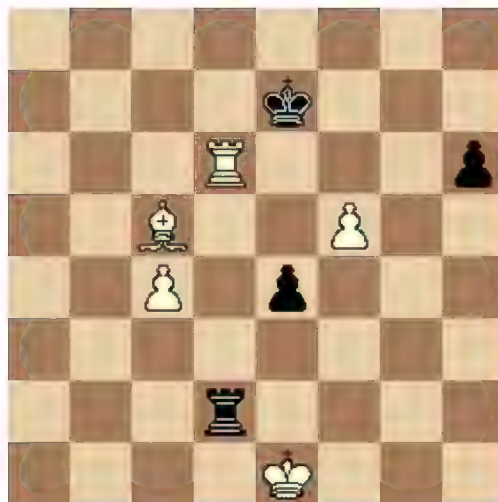
15.cxb5 axb5 16.Dxb5 c6 17.De2 [17.Db4 c5 18.Db5 c4 la dama parece estar en peligro pero, (18...Dc7 esta pudo ser la intención del negro, con idea de c4) 19.b4 Cb3 20.Axb3 cxb3 21.a4 el autor dice que esto parece bueno para el blanco, pero luego de 21...Dc7 22.Dd3 Tac8 23.Ab2 Ac4 24.Dd2 Tfd8 con idea de d5 me luce suficiente para el negro. A. Messori.] **17...Cxb3**



Se recupera el peón con ataque. La cosa, no está perfectamente clara; pero falta decir que es típico incluso de finos jugadores de "creer" en sus oponentes, y que Pilnik no tomó el peón y el juego luego de algunas vicisitudes terminó en tablas.

44. Solución

Este es el tipo de posición que resulta de una larga secuencia que ninguno de los jugadores había calculado completamente; o que se logra cuando un jugador calcula menos exactamente que otro. Si el negro esperaba que un gran jugador como Saemisch, jugase AxT+ se equivocó. **1.Txd6**



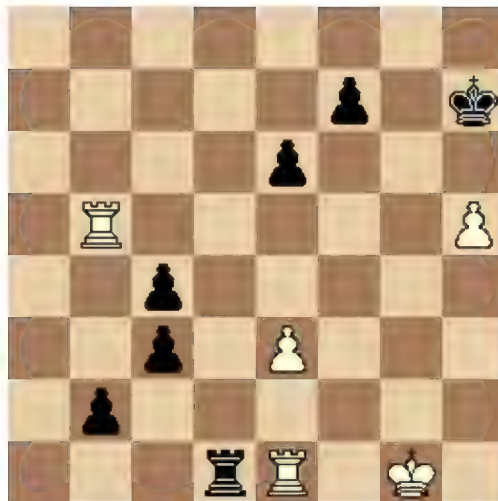
1...Txd6 2.f6+!



2...Re6 3.Axd6 Rxd6 4.c5+ y uno de los peones corona.

45. Solución

Si, pero no por "metodos directos" **1...Td1!!**



[1...c2 2.Txb2 Td1 3.Txc2 Txe1+ 4.Rf2 Th1 5.Txc4 Txb5 6.Rg3 y el final es tablas] **2.Txd1 c2** y luego de esta extraña ganancia de tiempo el negro sale con Dama contra torre.

46. Solución

Juegue quien juegue gana el blanco. (Metger-Paulsen) El inusual problema del blanco es tratar de mantener el peón en la columna torre donde debido a la poco usual posición del alfil, puede ser coronado. Sí el negro logra transferirlo a b6 y colocar su rey en b7 lograría las tablas. Es también importante saber que a b6 el blanco debe poder jugar a6. De manera que Rc5 no puede ser jugado por b6+!. De igual manera Rc4 se contesta con b5+!. Por eso: **1.Rd4** [Si juega el negro también pierde: 1.-- Rc8 2.Rc5 b5 3.a6!] **1...Rc6** [1...Rc8 2.Rc5 b6+ (2...b5 3.a6) 3.Rxb6] **2.Ab6** [2.Rc4? b5+] **2...Rd7** [2...Rb5 3.Rd5 Ra6 4.Rd6 Rb5 5.Rc7 Ra6 6.Rb8 Rb5 7.Rxb7; 2...Rd6 3.Rc4 Rc6 4.Rb4+-]



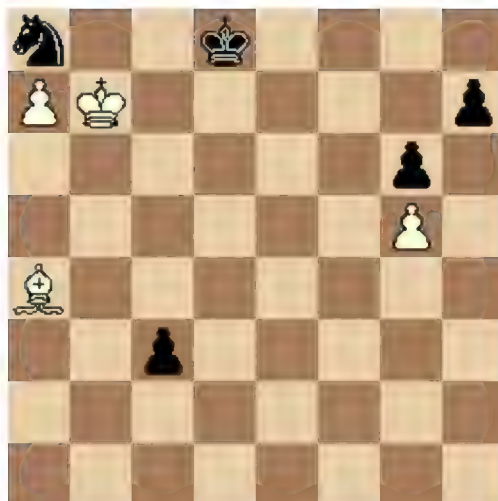
3.Rc5



3...Rc8 4.Aa7 Rc7 5.Rb5 y el negro está en Zugzwang. Falta agregar que Metger no logra ganar la partida.

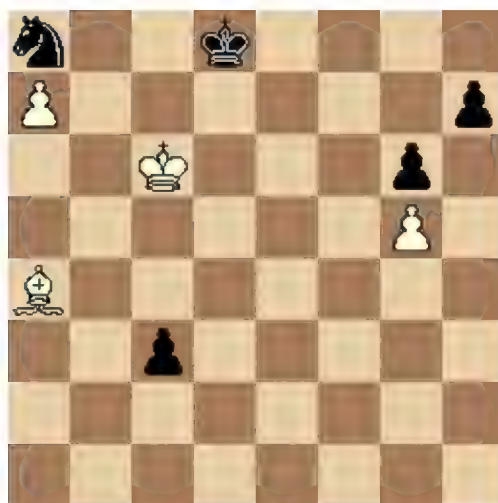
47. Solución

Evidentemente el negro no vió las tablas. **1...Ca8!**



2.Rxa8 2...Rc7=

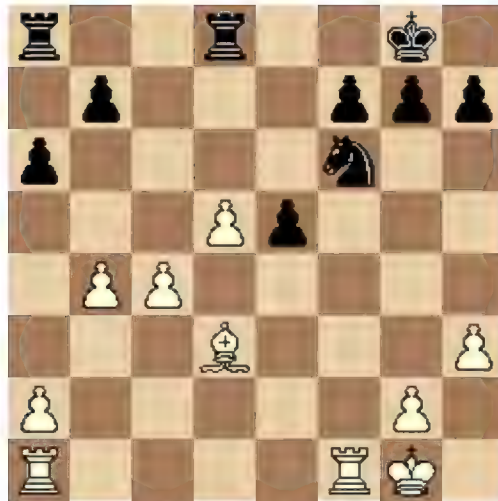
2ª Variante:



[2.Rc6 2...Re7 3.Rd5 Cb6+ 4.Rd4 Rd6 5.Ab3 Rc7 6.Rxc3 Rb7 7.Ag8 Rxa7 8.Rd4 Cd7 9.Axh7 Cf8 10.Ag8 Rb6 11.Re5 Rc6 12.Rf6 Rd6 13.Rg7 (13.Ab3 Ch7+=) 13...Re5!= Esta es solo una variante, el juego es difícil, pero el abandono en todo caso fue prematuro.]

48. Solución

Elementos estrategicos y de estilo entran dentro de la decision, desde el punto de vista de la seguridad cxd5 es valido. Una estrategia mas ambiciosa, tambien valida, sugiere exd5, pero hay un detalle tactico que resolver. **1.exd5**



1...b5 [1...e4 2.Ae2 Tab8 3.a4 b5 se ve peligroso para el negro, pero el ajedrez es un juego peligroso!] **2.cxb5 Cxd5 3.a3**



[3.bxa6 Cxb4 4.Ac4 Ta7 5.Txf7 Txf7 6.Tf1 Cd5 7.Td1! ganando.]
3...Cf4 4.Ac4 axb5 5.Axb5 parece ganador para el blanco. Este ejercicio es un ejemplo del traslado del medio juego al final.

49. Solución

Es una tentación jugar: **1.Axd5**



1...cxd5 2.Cxd5 [El blanco aspiraba seguir esta secuencia: 2.Txc8 Txc8 (2...gxf4! También favorece al negro.) 3.Cxd5 De6 4.Dxe4 Dxe4 5.Cf6+ Rf8 6.Cxe4 ganando dos peones.] Pero los maestros no son autómatas. **2...De6 3.Txc8 Dxd5! 4.Txf8+ Rxf8** obteniendo dos piezas por torre y peón.

50. Solución

Si usted cree estar feliz pronto se desilucionará, Lasker en 1920 continuó:

1.Tc8+



1...Txc8 2.Da7+ Rxa7 3.bxc8C+! esto ilustra como un buen atacante simplifica el juego, destruyendo la ilusion de igualdad.

51. Solución

Esta es la continuación de la partida del ejercicio 43. Pilnik-Keres
27.Cc2 f5 28.exf5 gxf5 29.Cd4



Esta y la movida que sigue es la razón de la jugada 27 **29...exd4 30.cxd4 f4** [30...Ce4 31.Axe4 fxe4 32.d5 amenaza Db2 con mate rápido. y a 32...Df6 33.dxe6 d5 no es claro, pero el blanco parece tener mejores chances.] **31.Tc3 Ad5 32.dxc5 Dg7** Esto parece ganar la torre, pero, **33.Dg4!**



33...Tg8 [33...Dxc3 34.Te7 Ag8 35.Df5 con ataque ganador.] **34.Dxg7+** Y el juego derivo hacia unas tablas. Cuanto de esto vio Pilnik es algo para especular. Pero él vio lo suficiente para demostrar que su famoso oponente no tenía el monopolio de las ideas de sacrificio.

52. Solución

Miguel Botvinnik, gran Campeón Mundial, sabía que la captura llevaría a una de esas clavadas que para desenredar sería un largo proceso.

1...Cxb4



2.Te2 primera etapa, la torre debe llegar a b2 antes de que algún caballo deba ir a la 2ª fila. **2...Aa5 3.Tb2 Tb8 4.Cd2**



Otro punto de orden; este paso de ir a atacar el alfil debe ser hecho antes de que el negro juegue Da7 amenazando Ca6 **4...Da7** es interesante ver que antes de liberar la dama el negro tuvo que poner la torre en una posición incómoda. **5.Cdc4 Dc5** [5...Ab5 6.Txb4] **6.Cxa5 Dxa5 7.Cc2 Cxd3 8.Txb8+** el negro pierde la calidad a cambio de nada. La cuestión importante es que toda la maniobra de los caballos tenía que ser vista por el defensor antes de rehusar el peón. Un proceso psicológicamente más duro que para el atacante.

53. Solución

Esta posición tal vez sea conocida como el final de la Siempreviva de Anderssen contra Dufresne. La última jugada del blanco fue 20. Txe7+. Pero su jugada anterior fue Tad1 permitiendo Dxcf3, ganando otra pieza, ya ganaba una, y amenazando mate; descrito por muchos como el mejor ajedrez de la historia. Pero hay una tendencia presente a tratar eso como incierto. Y la razón: ¡el negro jugó mal!. Primero (posiblemente) tomando el caballo, segundo (ciertamente!) tomando la torre. En la posición del diagrama, el negro no vio nada mejor que **1...Cxe7** o dejó de ver la respuesta de Anderssen **2.Dxd7+ Rxd7 3.Af5+ Re8 4. Ad7+** seguido de mate.



Pero, cualquier jugador imaginativo hubiese visto: 1...Rd8



¿Que hubiese pasado ahora? 2.Txd7+ A) 2...Rc8 3.Td8+ Rxd8 (3...Cxd8 4.Dd7+ Rxd7 5.Af5+ Rc6 6.Ad7#) 4.Ae2+ Cd4 5.Axf3 Axf3 6.g3 Axd1 7.Dxd1 y los expertos creen que el blanco tiene suficiente para ganar. Pero la gran partida deja de serlo. ¿Acaso vio Anderssen

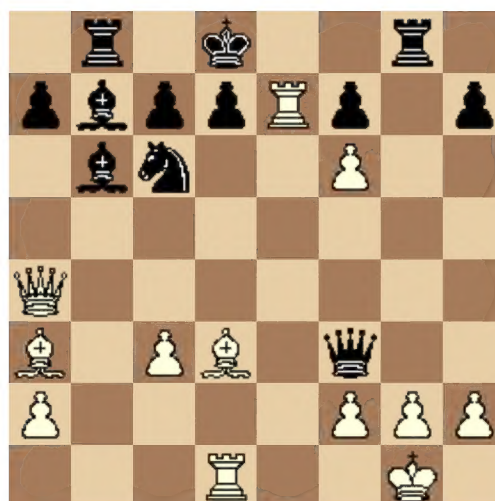
todo esto? Bueno luego de todo lo que vio seria mezquino pensar que no seria capaz de ver esto también. Yo pienso que esa es la respuesta a los que lo acusan de ser "Brillante pero incorrecto" Aunque eso en el mejor Ajedrez es muchas veces inseparable. ; **B)** 2...Rxd7 3.Af5+ Re8 4.Ad7+ Rd8 5.Axc6+ con mate forzado. [3...Rc6 4.Ad7#]

53. Solución

Esta posición tal vez sea conocida como el final de la Siempreviva de Anderssen contra Dufresne. La ultima jugada del blanco fue 20. Txe7+. Pero su jugada anterior fue Tad1 permitiendo Dxc3, ganando otra pieza, ya ganaba una, y amenazando mate; descrito por muchos como el mejor ajedrez de la historia. Pero hay una tendencia presente a tratar eso como incierto. Y la razón; el negro jugo mal! Primero (posiblemente) tomando el caballo, segundo (ciertamente!) tomando la torre. En la posición del diagrama, el negro no vio nada mejor que **1...Cxe7** o dejo de ver la respuesta de Anderssen **2.Dxd7+ Rxd7 3.Af5+ Re8 [3...Rc6 4.Ad7#] 4.Ad7+** seguido de mate.



Pero, cualquier jugador imaginativo hubiese visto: **[1...Rd8 ¿qué hubiese pasado ahora? 2.Txd7+**



A) 2...Rc8 3.Td8+ Rxd8 (3...Cxd8 4.Dd7+ Rxd7 5.Af5+ Rc6 6.Ad7#)
 4.Ae2+ Cd4 5.Axf3 Axf3 6.g3 Axd1 7.Dxd1 y los expertos creen que el
 blanco tiene suficiente para ganar. Pero la gran partida deja de serlo. ¿Acaso
 vio Anderssen todo esto? Bueno luego de todo lo que vio seria mezquino
 pensar que no seria capaz de ver esto también. Yo pienso que esa es la
 respuesta a los que lo acusan de ser "Brillante pero incorrecto" Aunque eso
 en el mejor Ajedrez es muchas veces inseparable.

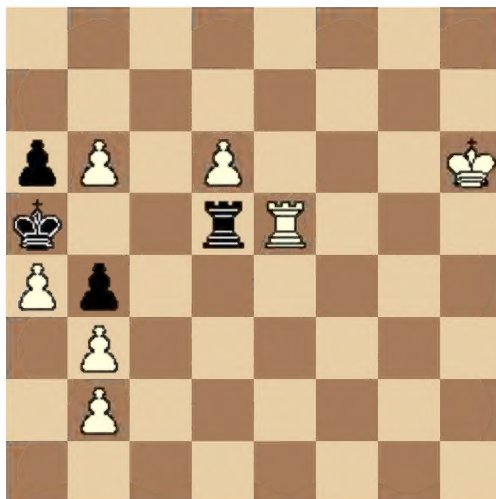


Finalmente: B) 2...Rxd7 3.Af5+ Re8 4.Ad7+ Rd8 5.Axc6+ con mate
 forzado]

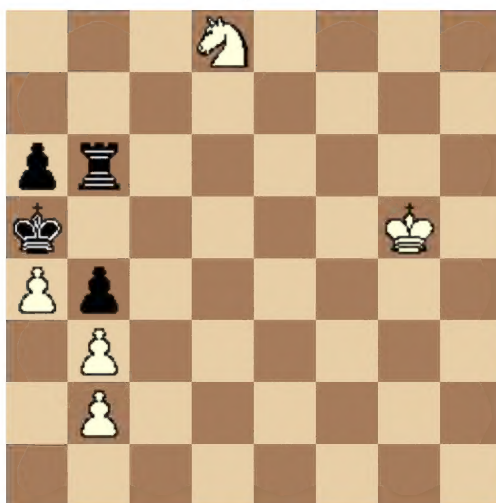


54. Solución

La solución incluye varios recursos inusuales e importantes de ajedrez. **1.Te5**



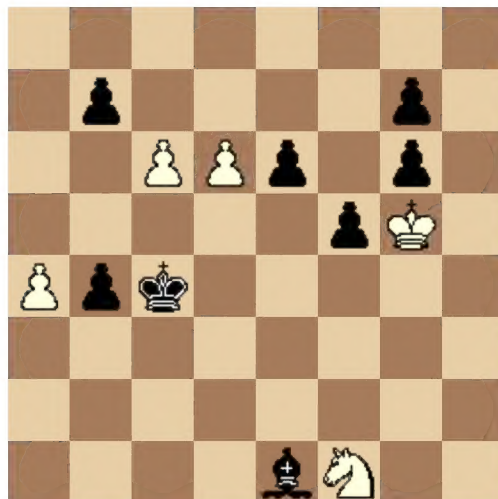
¡Una joya! **1...Txe5 2.d7 Te6+ 3.Rg5!! Txb6 4.d8=C**



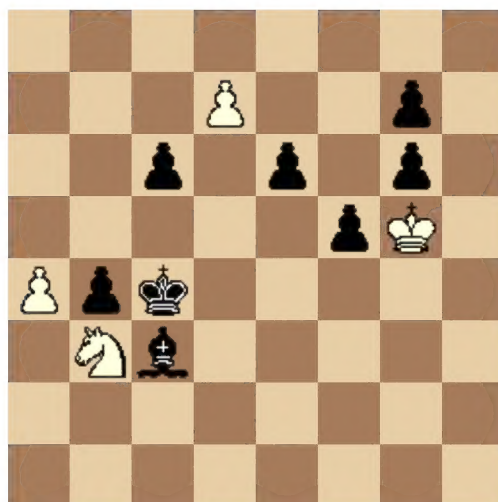
Si se corona dama se ahoga el rey. Ahora estamos ante un caso de "dominación" donde mueva la torre es capturada con un doble. Note la importancia de la tercera jugada del blanco!

55. Solución

Este es un de los mejores y menos conocido de los estudios de Troitsky. ¡Todo el que lo resuelva sin ayuda puede llamarse un señor ajedrecista! **1.c6**



la necesidad de bloquear esta casilla se verá luego **1...bxc6 2.d7 Ac3 3.Cd2+ [3.d8=D Af6+] 3...Rc5 4.Cb3+ Rc4**



Hay que evitar que se corone con jaque. **5.Ca5+ Rc5 6.Cb7+ Rc4 7.Cd6+ Rb3 8.Ce8** y el blanco corona. Observe que luego de Rxa4 la victoria blanca es difícil pero ¡se cree que existe!.